「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 蒼天録 with パワーアップキット

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・蒼天録』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・蒼天録 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・蒼天録』

2002年に発売されたシリーズ10作目。「下剋上」をコンセプトに、シリーズ初となる配下武将でのプレイが可能になりました。どの大名に仕えるか、自ら旗揚げして天下取りを目指すか、といったプレイスタイルの自由度が大幅に増しています。



『信長の野望・蒼天録 パワーアップキット』

3本の追加シナリオと300人の武将を追加、ゲームバランスを極端に調整した特撰カスタマイズモードや、歴史イベント作成機能、新武将の顔CG作成機能など、自己流の楽しみ方を追求できます。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

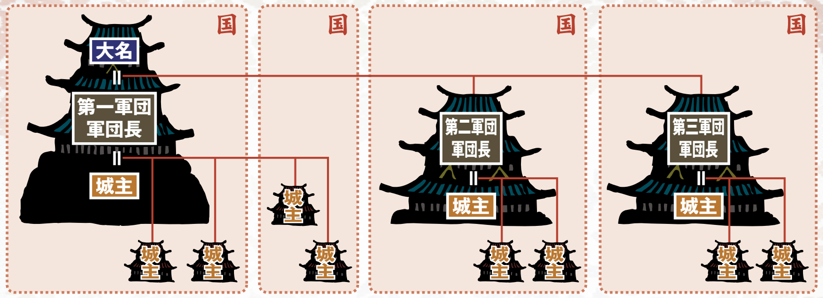
- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

蒼天録の世界

『信長の野望・蒼天録』では、配下武将でのプレイが可能になった。これで今までとは違った角度から天下統一を成し遂げられる。そして、そこには「下剋上」という別の道も…

大名、軍団長、城主…、どこから天下を狙うか

プレイヤーは、大名家を率いる大名、あるいはその配下の軍団長・城主となって天下統一をめざします。



◆大名
大名は、大名であると同時に第一軍団の軍団長であり、自城の城主でもあります。大名として他家との外交や家内の人事を行い、第二軍団以下の軍団長へ攻略目標を指示します。
その一方で、第一軍団の軍団長として、第一軍団に所属する城の城主に指示を出します。
さらに、城主として、自分の城に対して、内政や計略などのコマンドを実行します。

◆軍団長
軍団長は、大名から複数の城の統治を任されます。大名から指示された攻略目標に従って、軍団内の城主に指示を出します。
さらに自城の城主として、自分の城に対して、内政や計略などのコマンドを実行します。

◆城主
城主は、軍団長から出された指示に従って、自分の城の内政や、忍者による計略を実行します。

勝利条件・敗北条件

次のいずれかの条件を満たすと、勝利または敗北となります。

●勝利条件

大名▶全国のすべての城を支配または従属させる。

軍団長・城主▶所属する大名家が全国のすべての城を支配または従属させる。

※勝利条件を満たした場合、次の季節にエンディングになります。

●敗北条件

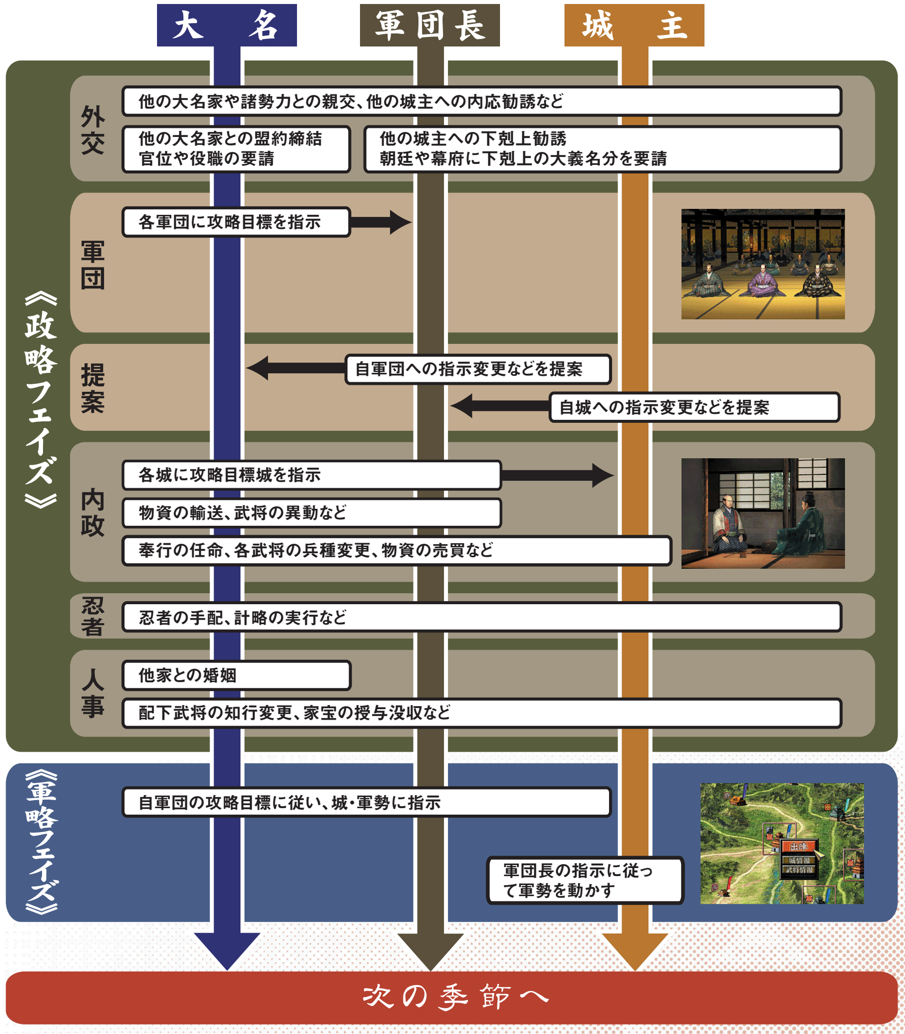
大名▶後継者となる一門武将(P.34)がいない状態で、担当武将が死亡する。

軍団長・城主▶直臣(自城に所属する配下武将)がいない状態で、担当武将が死亡する。

▶1700年になる。

立場で変わるゲームの進行

ゲームは季節単位で進行します。1つの季節は政略・軍略の2つのフェイズに分かれています。政略フェイズでは、プレイヤーの身分によって実行できるコマンドが異なります。軍略フェイズでは、プレイヤーが大名・軍団長なら軍団内の城や軍勢に、城主なら自城や自城の軍勢に指示を出します。

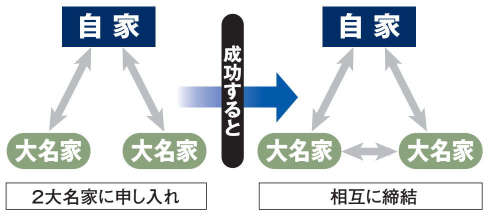


一年の流れ　春 一月二月三月　夏 四月五月六月　秋 七月八月九月　冬 十月十一月十二月

蒼天録の世界

大名プレイのポイント

●外交を駆使して味方を増やす



盟約	内容
不戦協定	互いに攻撃を仕掛けられない。軍勢同士が遭遇しても野戦にならず、軍勢が互いの城を通行できる。
軍事同盟	不戦協定の内容に加え、援軍を要請できる。
包囲網	参加大名家は特定の大名家を共通の敵として、互いに不戦協定を結ぶ。

大名が目指すのは、もちろん天下統一です。その大目的を達するためには、自ら兵を率いて合戦を行うことよりも、自家の各軍団・各城が他家を攻略しやすい状況を作ることが重要となってきます。つまり、敵を絞り、味方を増やすことです。そのための手段として、3つの盟約「不戦協定」「軍事同盟」「包囲網」が用意されています。

3大名家間で相互に結ぶことのできる「不戦協定」「軍事同盟」が成れば、三国同盟が実現できます。また、1つの大名家を敵と定めて参加大名家間で不戦協定を結ぶ「包囲網」を敷けば、いわゆる「信長包囲網」も実現できます。こうして敵を1つに絞り、周囲と協力して戦えば、天下統一への道が拓けることでしょう。

ただし、他の大名家が簡単に盟約に合意してくれるとは限りません。他の大名家との友好度を上げたり、朝廷から「官位」をもらって名声を上げるなどして、外交を有利に展開できるようにしましょう。

関連コマンド　[外交]―[大名家] (P.22)
[外交]―[朝廷] (P.26)

●小大名は大大名に従属する

同盟の締結と同等以上に重要となるのが従属関係です。従属とは、強い大名家が弱い大名家を自分の傘下に置くことで、従属関係にある大名家とは軍事同盟と同じ効果が生まれます。弱小大名家なら、大大名家相手に勝ち目のない戦いをしてお家を取り潰されるよりは、潔く従属を申し入れ、いずれ力を蓄えてから独立するのが賢明です。

一方、大大名となったなら、小さな大名家に対していちいち軍勢を派遣して潰していくよりは、外交で脅迫して従属させ、強敵に的を絞るとよいでしょう。他の大名家や諸勢力を従属させている大名家を従属させれば、従属していた大名家・諸勢力ごと従属させることもできます。

関連コマンド　[従属化申入]―[従属化脅迫] (P.22)

●家中を統制する

複数の国を統治するまでに勢力が拡大したら軍団を新設しましょう。信頼のおける城主を軍団長に任命し、複数の城の統治を任せます。軍団長に攻略目標を指示すれば、軍団長は目標に従って軍団内の城主に指示を出し、目標の大名家を攻略してくれるはずです。

版図が広がったら、攻略目標を改めたり、軍団を再編しましょう。隣接城を同一軍団に任せることで、軍団内の連携や輸送をしやすくしてあげることが大切です。

関連コマンド　[軍団]―[軍団指示] (P.29)
[軍団]―[編制] (P.29)



最適な軍団編制を行うことこそ天下統一への近道だ。

蒼天録の世界

軍団長プレイのポイント

●発言力を高め、大名の戦略に干渉する

軍団長は発言力が高いほど、大名の戦略に大きく干渉することができます。

軍団長は大名が行う外交や人事について[提案]で意見を述べられます。[提案]すると、家内の軍団長や第1軍団の城主が集まって「評定」が開かれます。評定で賛成者の発言力の合計が反対者を上回れば、[提案]が認められます。賛成者が劣勢の場合、反対者を説得できますが、説得回数も自分の発言力に応じて決まるため、発言力が高いほど有利になります。



賛成者が優勢なら大名が反対でも認められる。

関連コマンド　[提案] (P.29)

また、発言力が低いと、軍団長から一般城主へ降格されることもありますので、常に攻略目標の大名家に忍者を使って計略を仕掛けたり、城を攻略したりして、発言力を高める努力をしましょう。

●軍団内の各城に目を光らせる

軍団長の城には、毎月、配下の各城の収入の1割が献納されます。また、各城主の活躍が大きければ、軍団長の発言力も上がります。

その分、軍団長は軍団内の各城が不自由なく働けるように配慮する必要があります。[内政]-[城主]で、前線の城には、統率が高く兵士数の多い武将を集め、金銭や兵糧が各城に行き渡るように配置しましょう。[転封]すれば、2つの城をまるごと入れ替えることもできます。

従属関係のメリット・デメリット

[従属化脅迫][従属化申入]などで従属関係になると、軍事同盟と同じ効果があります。つまり、不戦が約され、軍勢が互いの城・軍勢を通行できるようになり、援軍を要請できるようになります。それ以外にも、次のようなメリット(◯)・デメリット(×)があります。

【従属させている大名家】
- ◯従属させた大名家の第一軍団に、攻略目標を指示できる。
- ◯いつでも従属関係を解消できる。
- ◯従属させた大名居城の収入の1割が献納される。
- ◯従属させた大名家が他の大名居城を落とすと、その大名家ごと自家に従属させられる。
- ◯従属させた大名家の外交をある程度制御できる。
- ×従属させた大名家の城を攻略できない。

【従属している大名家】
- ◯従属先の大名家から攻め込まれない。
- ◯いつでも従属関係を解消できる。
- ×第一軍団の攻略目標を勝手に決められてしまう。
- ×大名居城の収入の1割を献納しなければならない。
- ×他の大名居城を落としても支配できない(落とした大名家は従属先大名家に従属する)。
- ×他家と婚姻する際に従属先の大名の許可が必要。
- ×他家と軍事同盟を結べない。

蒼天録の世界

蒼天録の世界

城主プレイのポイント

●発言力を高め、軍団長昇格を目指す

一般城主は、発言力を高めることで軍団長に昇格されやすくなります。

軍団長から指示された攻略目標城に対して忍者を使って計略を仕掛けたり、軍略フェイズで城を攻略すれば発言力は上がります。反対に、他城から[破壊]などの計略を仕掛けられたり、軍略フェイズで軍団長の指示に背いたりすると、発言力が下がることがあるので注意してください。

●下剋上を敢行し大名となる

なかなか軍団長になれないなら、他家に寝返ったり、自ら大名として独立することもできます。

[外交]－[大名家]の[下剋上勧誘]で他の城主を誘い、賛同者を得ましょう。

どれだけ多くの賛同者を得られるかで、独立後に生き残れるかどうかが決まります。あらかじめ、[親交]や[金銭贈与]で他城の城主と友好度を高めたり、朝廷や幕府に[大義名分]を得ておくなどの根回しが必要です。

関連コマンド　[忍者]―[破壊](P.34)　[大義名分](P.27、P.28)

諸勢力を利用する

国人衆や一向宗など、7種類の諸勢力が街道上に拠点を構えています。諸勢力は大名家の城を攻め取ることはありませんが、その拠点上を大名家の軍勢が通過しようとすれば、戦いは避けられません。

ただし、[不戦協定]を結ぶなどして味方につければ、様々な場面で、大名家を助けてくれる存在にもなります。武力で諸勢力の拠点を落とし、従属させるという強硬(きょうこう)手段もあります。



水軍衆に貿易を頼めば、貴重な家宝を得られることも。

政略フェイズで交渉できる諸勢力の条件

1. 自城と補給線(P.16)がつながっている。
2. 自城と同じ国にある。
3. 自城と補給線がつながっている自家の城と、同じ国にある。
4. 自家に従属している。

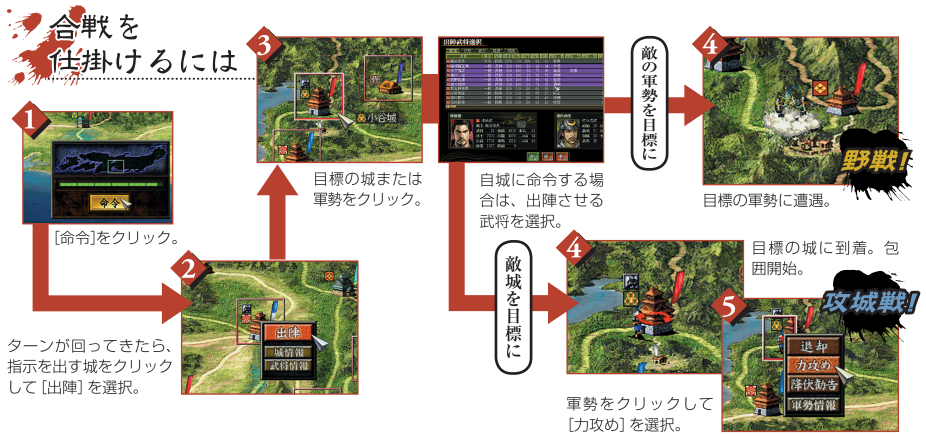
※忍者衆の「伊賀の里」「甲賀の里」は、他家に従属していなければいつでも交渉できます。

諸勢力	特徴
国人衆	一揆を起こす。兵糧などを購入できる。 不戦協定を結べる。 従属させると援軍を要請できる。
一向宗	
旧仏教	
切支丹	鉄砲などを購入できる。
自治都市	すべての物資を売買できる。
水軍衆	略奪を行う。不戦協定を結べる。 他の水軍衆を攻撃して従属させる。 野戦で鉄甲船による援護砲撃をしてくれる。 貿易を依頼できる。
忍者衆	計略を実行するための忍者を雇える。

軍勢を動かす

軍略フェイズでは、周囲の軍勢の動きを見つつ、状況に応じて城や軍勢に指示を出します。時間の経過は半月刻みで、[命令]をクリックすれば、何度も指示を出せます。

軍団長(大名)は、攻略フェイズで大名から指示された攻略目標に従って、軍団内のすべての城・軍勢に指示を出せます。城主は、軍団長からの指示に従って、自分の城・軍勢に指示を出します。軍団長の指示を無視して行動することもできます。

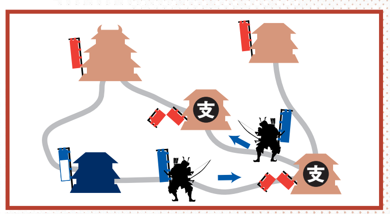


敵を従属させることが天下への近道

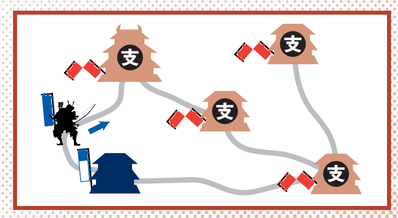
大名の居城を攻め取ると、その大名家ごと支配または従属させられます。多くの城を支配する巨大な大名家も、大名家の居城さえ落としてしまえば、すべて版図に組み込めるのです。

大名の居城を攻略し、全部隊を壊滅させたり、本丸の城門を破壊したりして勝利した場合は、その大名家を取り潰して、すべて自家の支配下に置けます。途中で相手大名が降伏してきた場合や降伏勧告に応じた場合は、その大名家ごと自家に従属させます。

ただし、自家が他の大名家に従属している場合は、大名居城を攻略しても、従属先大名家に従属させることになります。大名居城以外の城を攻略した場合のみ、自家の城にできます。



大名の居城以外の城を落とすと、自家の支配下に入る。



大名の居城を落とすと、残る城はすべて自家の支配下に入るか、従属する。

自城　敵大名の城　敵城主の城　自家の支配下に置かれる城

蒼天録の世界

政略画面の見方

年、季節、担当武将名、所属大名家、所属軍団、所属城

大名の場合



◆大名家情報
大名家の情報が表示される(P.60)。

◆城情報
自城の情報が表示される(P.61)。

◆朝敵・討伐・包囲
朝敵指名されるか、討伐令を出されるか、自家の城が包囲されると、ボタンが明るく表示される。

軍団長・城主の場合



◆城情報
自城の情報が表示される(P.61)。

◆包囲・寝返・大義・下剋
自城が包囲されるか、他家と寝返約束を交わしたか、朝廷・幕府から大義名分を得たか、下剋上の準備ができると、ボタンが明るく表示される。



城にいる武将一覧

済はコマンドを実行済み(行動済)の武将。
病気や怪我で能力が下がっている武将は、文字がピンク色で表示される。

政略コマンド

クリックしてコマンドを選ぶ(P.22)。
[終了]を選ぶと、次のフェイズに移る。

？

状況に応じたコマンド解説などリファレンスヘルプを表示する。

情　報

城や武将の情報一覧を表示する(P.60)。

機　能

機能画面を表示する。

◆ゲームデータをセーブする
プレイ中のゲームのデータをセーブします。
セーブする箇所を選びます。12箇所までセーブできます。すでにデータのある箇所を選ぶと、上書きされます。

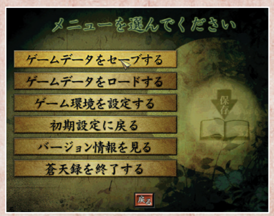
◆ゲームデータをロードする
セーブしたデータをロードして、続きをプレイします。
ロードするデータを選びます。

◆ゲーム環境を設定する
プレイする環境を設定します(P.2)。

◆初期設定に戻る
ゲームを中断し、初期設定(P.2)に戻ります。

◆バージョン情報を見る
トラブルの際などに参照するための『蒼天録』のバージョン情報を表示します。

◆蒼天録を終了する
『蒼天録』を終了します。



機能画面

地　図

全国地図を表示する。[大名家情報][城主情報]をクリックすると、表示が切り替わる。家紋にカーソルをあわせると、その城の大名家情報または城情報が表示される。



◀大名家外交関係図
家紋をクリックすると、その大名家と他家との外交関係が色別表示される。

- 従属　従属させている
- 盟主　支配されている
- 軍事　軍事同盟を結んでいる
- 婚姻　婚姻関係にある
- 不戦　不戦協定を結んでいる
- 攻略　攻略目標

●城主友好関係図
家紋をクリックすると、その城主と他の城主との友好関係が色別表示される。

街道の種類によって、街道上で野戦となったときの地形が決まる。他の地形に誘導(P.48)できる場合もある。

- 茶色：平原
- 紫色：河川
- 緑色：森林
- 黄色：海岸
- 桃色：山岳
- 水色：海路

※海路では野戦は起こりません。

軍略画面の見方

年、季節、担当武将名、所属大名家、所属軍団、所属城

城・諸勢力・軍勢情報

カーソルを合わせた城・拠点・軍勢の情報が表示される。

◆城情報(P.61)



1. 城主との友好度(親密・友好・普通・疎遠・険悪)。
2. 所属大名家との関係(従属・盟主・軍事・婚姻・味方・敵対・攻略・中立)。
3. 軍勢を出陣させているか否か(出陣)。
4. 寝返・鞍替の約束をしているか否か(寝返)。

◆諸勢力情報(P.63)



1. 諸勢力との友好度(親密・友好・普通・疎遠・険悪)。
2. 所属大名家との関係(従属・味方・敵対・中立)。
3. 軍勢を出陣させているか否か(出陣)。

◆軍勢情報

右下に軍勢の状態が表示される。

待機中　[行軍再開]を指示されるまで待機中。

休息中　合戦後の休息中。しばらくすると行動を再開する。

ターンが回ってきていないときの画面

[命令]をクリックすると[伝令中]に変わり、しばらくするとターンが回ってくる。



緑色のバーは軍略フェイズの残り時間を表す。

指示の出てない軍勢があると、[命令]のボタンが赤色の[伝令中]に変わる。



選択できる城・軍勢(枠表示)

表示範囲選択

枠を動かして、表示範囲を選ぶ。

軍略コマンド

クリックしてコマンドを選ぶ(P.41)。

城・軍勢リスト

命令を出せる城・軍勢が表示される。[城][軍勢]をクリックして表示を切り替え、リストから城・軍勢を選ぶと、その城・軍勢が画面中央に表示される。指示が出ていない軍勢は、家紋に赤枠が表示される。

機能

機能画面を表示する(P.18)。

?

リファレンスヘルプ(コマンド等の解説)を表示する。

地図

地図を表示する(P.19)。

情報

城や武将の情報一覧を表示する(P.60)。

城・拠点

旗の色によって、敵・味方を区別できる。

- 自城
- 自家の城
- 軍事同盟・従属関係を結んでいる勢力の城([出陣要請][共同軍要請]が可能)
- 不戦協定・婚姻関係を結んでいる勢力の城(自家の軍勢が通行可能な城)
- 敵対中の城
- 中立状態の城
- 忍者が潜入している城
- 一向宗の拠点
- 水軍衆の拠点
- 旧仏教の拠点
- 忍者衆の拠点
- 切支丹の拠点
- 国人衆の拠点
- 自治都市の拠点

軍勢

- 移動・防衛・待機中
- 包囲中
- 休息中

※指示が出ていない軍勢は、旗が点滅する。

街道

街道の種類によって、街道上で野戦になったときの戦場の地形が決まる。他の地形に誘導(P.46)できる場合もある。

- 平原
- 山岳
- 森林
- 海岸
- 河川
- 雪　大雪に見舞われた街道 ※移動に時間がかかる。

軍略フェイズのショートカットキー

↑↓←→キーで画面を上下左右にスクロールできます。

SPACE	「命令」「伝令中」を切り替える。
C	自城を画面中央に表示する。
G	自城の軍勢を画面中央に表示する。

? 城から軍勢を出陣させられない！　1つの城からは1つの軍勢しか出せない。

? 休息中の軍勢はどうすれば？　しばらくすると、命令に従って行動を再開する。

野戦画面の見方

全体の戦況

青色が自軍、赤色が敵軍を表す。ゲージが長いほうが相手を押し込んでいる。

部隊位置

戦場で両軍が戦っている位置を表す。左端の旗が味方本陣、右端の旗が敵本陣の位置。

部隊情報



武将名
部隊を率いる武将の名前。

兵種
文字の色は兵種の相性を表す。
緑色：有利
白色：互角
赤色：不利

兵士数（小隊の数）

知略
策戦コマンドの効果などに影響。

士気（P.49）
部隊の守備力に影響。0になると本陣に退避する。

統率
高いほど部隊の戦意の上昇が早まる。

戦意
5つ以上になると、兵種コマンド（P.51）・策戦コマンド(P.51)を実行可能。

策戦コマンド
部隊が実行できる策戦コマンド。

部隊の状態
混乱・浮足・強化の3種類。

[一喝] コマンド
実行可能
実行済み

並べ替え

後詰部隊の情報を兵士数・士気・統率の順に並べ替える。

兵士・武将・策戦・本陣

先陣部隊の兵士数・武将情報・策戦コマンドと、後詰部隊の表示／非表示を切り替える。



天候

晴　曇り　雨：鉄砲攻撃できない。　雪：鉄砲攻撃できない。進軍力（P.47）が下がる。

地形（P.46）

平原　河川　山岳　森林　海岸

残時間

残り時間がなくなると引き分けとなり、軍略フェイズに戻る。

敵本陣

自軍の中央部隊が敵本陣を衝くと勝利となる。

旗指物

自部隊（総大将）　自部隊　味方総大将部隊
味方部隊　敵総大将部隊　敵部隊

後詰部隊

クリックすると、戦場に投入、または総大将に投入を要請できる。

後詰部隊の切替

後詰部隊を一度に表示しきれない場合に、表示を切り替える。

機能

機能画面を表示する（P.18）。ただし、野戦中は、セーブ・ロードできない。

？

リファレンスヘルプを表示する。

左翼・中央・右翼

左翼・中央・右翼部隊を選択する。

野戦コマンド（P.50）

指示を出せる部隊をクリックすると表示される。

野戦のショートカットキー

SPACE	ポーズ	時間を止めて合戦を中断する。再度、スペースキーを押すと、再開。	U	速度調節	合戦の進行速度を速くする。
X	ジャンプ	乱戦中の部隊を画面中央に表示する。	D	速度調節	合戦の進行速度を遅くする。
Z	ジャンプ	味方本陣を画面中央に表示する。	1	選択	先陣左翼部隊を選択する。
C	ジャンプ	敵本陣を画面中央に表示。	2	選択	先陣中央部隊を選択する。
			3	選択	先陣右翼部隊を選択す

↑↓←→キーで画面を上下左右にスクロールできます。
ポーズ・速度調節は、ホイールマウスにも対応しています。

？ 策戦コマンドを使えない！　戦意が5つ以上ないとダメ。混乱状態でもダメ。

？ 合戦開始時の戦意がいつもより少ない！　敵軍誘導（P.46）されると戦意が下がる。

野戦のコマンド

総大将が自城の武将の場合は、全部隊に指示を出せます。他の軍勢と合流した場合など、総大将が配下武将ではない場合は、自部隊のみ指示を出せます。

通常コマンド

どの部隊でも実行できるコマンドです。は、1部隊につきどれか1つを一度だけ実行できます。

▶ 先陣投入

本陣にいる後詰部隊を先陣に投入します。総大将が自城の武将ではない場合は、後詰（ごづめ）部隊を投入するよう総大将に具申します。

投入部隊と投入列を選ぶと、本陣から部隊が出撃します。部隊が投入されると、先陣で戦っていた部隊は、入れ替わりで本陣に戻ります。



投入を催促している部隊を投入してやると、戦意が高い状態で投入できる。

▶ 一喝

正常な状態の部隊が実行すると、瞬時に戦意を４つ上昇させます。

混乱状態の部隊が実行すると、正常の状態に回復します。

一度の野戦で、一部隊につき一度だけ実行できます。

▶ 退避

先陣にいる部隊を本陣に戻します。総大将が自城の武将ではない場合は、自部隊を本陣に戻すよう総大将に具申します。

- 中央先陣の部隊を退避させ、敵の中央部隊に本陣を衝かれると敗北になる
- 退避した部隊と対峙していた敵部隊は戦意が上がり、中央列に加勢する

野戦 コマンド

家宝の大筒を持っているけど… 大筒を使えるのは攻城戦のみ。残念ながら野戦では使えない。

兵種コマンド

戦意が５つ以上のときのみ実行できます。実行すると部隊は強化状態になります。

戦意は徐々に下がり、０になると強化状態は解除されます。

▶ 強襲 兵種が足軽の部隊を強化状態にして、攻撃力を高めます。

▶ 槍衾 やりぶすま 兵種が長槍の部隊を強化状態にして、攻撃力を高めます。

▶ 突撃 兵種が騎馬の部隊を強化状態にして、攻撃力を高めます。
他の兵種よりも強化状態の攻撃力は高くなります。

▶ 三段 兵種が鉄砲の部隊を強化状態にして、攻撃力を高めます。
天候が雨や雪のときでも、威力は下がりますが鉄砲攻撃を行います。
ただし、地形が「河川」の場合は鉄砲攻撃はできません。

▶ 射突 兵種が騎鉄の部隊を強化状態にして、攻撃力を高めます。
騎馬と同じ攻撃力を誇り、天候が雨や雪でも威力は下がりますが鉄砲攻撃を行います。

策戦コマンド

戦意が５つ以上のときのみ実行できます。実行すると戦意は０に戻ります。

実行する部隊の戦意や武将の知略が高く、敵部隊の知略が低いほど、高い効果を得られます。

▶ 敵部隊への策戦

混乱 こんらん	敵を混乱状態にします。
罵声 ばせい	敵部隊の士気を下げます。
威圧 いあつ	敵部隊の戦意を０にし、士気も下げます。
虚報 きょほう	敵部隊の兵士数を減らします。
離反 りはん	敵部隊を本陣に退避させます。

▶ 自部隊への策戦

鼓舞 こぶ	自部隊の士気を回復します。
治療 ちりょう	自部隊の兵士数を回復します。ただし、野戦開始時の兵士数以上は回復しません。
収拾 しゅうしゅう	混乱状態を回復します。自部隊が混乱状態のときのみ実行できます。

野戦 コマンド

戦意はあるのにコマンドを出せない！ 混乱中の部隊はコマンドを出せない。

攻城戦画面の見方

攻城戦

部隊詳細

攻撃側は全部隊、守備側は交戦中の曲輪にいる部隊が表示される。



武将名
その部隊を率いる武将の名前。

策戦コマンド
実行可能　実行不可

部隊の状態
クリックすると、その部隊が画面中央に表示され、部隊情報が表示される。プレイヤーが命令できる部隊の場合は、攻城戦コマンドが表示される。

兵士数
バーの長さは兵士数を表し、バーの色は士気の高さを表す。
●士気　高　低

攻城戦のショートカットキー

キー	機能	説明
SPACE	ポーズ	時間を止めて合戦を中断する。再度、スペースキーを押すと、再開。
U	速度調節	合戦の進行速度を速くする。
D		合戦の進行速度を遅くする。
Z	ジャンプ	左側の城門を画面中央に表示する。
X		右側の城門を画面中央に表示する。
A	一括射撃指示	左側の城門にいる全部隊に[射撃]を指示する。
S		右側の城門にいる全部隊に[射撃]を指示する。
Q	一括門壊／防衛指示	左側の城門にいる全部隊に[門壊](攻撃側)または[防衛](守備側)を指示する。
W		右側の城門にいる全部隊に[門壊](攻撃側)または[防衛](守備側)を指示する。
1	一括移動指示	左側の城門にいる全部隊に[移動]を指示する。
2		右側の城門にいる全部隊に[移動]を指示する。
B	一括交代指示	守備側のみ。全部隊に上の曲輪への[移動]を指示。
T	一括撤退指示	交戦中の曲輪にいる全部隊に[撤退]を指示する。

↑↓←→キーで画面を上下左右にスクロールできます。
ポーズ・速度調節は、ホイールマウスにも対応しています。



罠発動

城門に仕掛けた罠を発動させる。
守備側部隊のみ、攻城戦開始後しばらくすると実行できる。

降　伏

クリックすると、自軍が降伏して攻城戦が終了する。
守備側のみ実行できる。

部隊詳細

部隊詳細を表示するか否かを切り替える。

部隊情報

カーソルを合わせた部隊の情報が表示される。ただし、攻撃側の場合、上の曲輪にいる守備側部隊の情報は見られない。



兵種
「足軽」「長槍」「騎馬」の部隊は「足軽」、「鉄砲」「騎鉄」の部隊は「鉄砲」となる。

武将の統率
高いほど戦意が上がりやすい。

士気

武将の知略
工作の成否・威力に影響する。

部隊の状態（P.56）
状態によってはコマンドを実行できなくなる。

戦意　**策戦**

天候

晴　曇り
雨：鉄砲・大筒攻撃ができない。
雪：鉄砲・大筒攻撃ができない。

城門の防御度

防御度が0になると、城門が開く。

兵士数

バーの長さは兵士数を表し、バーの色は士気の高さを表す。
●士気　高　低

旗指物

自部隊（総大将）　自部隊　味方総大将部隊
味方部隊　敵総大将部隊　敵部隊

？

リファレンスヘルプを表示する。

策戦コマンド

命令を出せる部隊をクリックすると表示される。

機能

機能画面を表示する(P.18)。ただし、攻城戦中は、セーブ・ロードできない。

攻城戦

罠を発見したら？　策戦「密偵」に成功すると罠を発見することがある。発見したら別の城門へ即刻移動しよう。

部隊に命令できない！　部隊の状態（P.57）によっては命令不能に。状態が変化するまで待て。

攻城戦のコマンド

通常コマンド

[移動]～[交代]は、部隊を選んで目標を右クリックします。
目標に応じて、コマンドが決まります。

▶ 移　動

部隊を選び、別の城門を右クリックします。
目標にした城門に移動します。
移動後は、[門壊]または[射撃]を行います。
守備側は、違う曲輪の城門にも移動できる。

▶ 門　壊

攻撃側専用のコマンドです。
部隊を選び、今いる城門を右クリックします。
城門を攻撃します。1つの城門につき3部隊まで[門壊]できます。
城門の防御度が0になると、城内に進入できます。

▶ 防　衛

守備側専用のコマンドです。
部隊を選び、今いる城門を右クリックします。
城門を防衛します。1つの城門につき3部隊まで[防衛]できます。
[防衛]する部隊の兵士数が多いほど、城門の防御度が下がりにくくなります。

▶ 射　撃

部隊を選び、敵部隊か射撃ポイント(青いマス)を右クリックします。
敵部隊に弓または鉄砲で攻撃します。
兵種が「鉄砲」「騎鉄」の部隊は鉄砲攻撃を行います。

▶ 交　代

部隊を選び、他の味方部隊を右クリックします。
目標にした味方部隊と、場所・行動を入れ替わります。

▶ 撤　退

部隊を撤退させます。
撤退できる場所まで移動すると、その部隊は戦場を離脱します。

▶ 罠発動

守備側専用のコマンドです。
軍議で城門に仕掛けた罠を発動します。
開戦からしばらくたって、罠の準備が整うと実行できるようになります。
罠を発動すると、罠を仕掛けた城門にいる攻撃側部隊の士気・兵士数を減らせます。
混乱状態にすることもあります。

▶ 降　伏

守備側専用のコマンドです。
降伏して敗北を認めます。
降伏すると、守備側の敗北となり攻城戦は終わります。

※部隊の状態(P.56)によっては、コマンドを実行できないときがあります。

攻城戦 コマンド

罠を発見したら？　策戦「密偵」で罠を発見できることがある。発見したら別の城門へ即刻移動しろ。

策戦コマンド

戦意が5つ以上のときのみ実行できます。実行すると戦意は0に戻ります。
実行する部隊の戦意や武将の知略が高く、敵部隊の知略が低いほど、高い効果を得られます。

▶ 敵部隊への策戦

混乱 こんらん	敵部隊を混乱状態にします。
罵声 ばせい	敵部隊の士気を下げます。
離反 りはん	敵部隊の戦意を下げます。
威圧 いあつ	敵部隊の兵士数を減らします。
虚報 きょほう	敵部隊を別の城門に追いやります。
焙烙 ほうろく	敵部隊の兵士数を減らします。
誘導 ゆうどう	敵部隊を別の城門におびき寄せます。
挑発 ちょうはつ	敵部隊を攻撃力が低い状態で[迎撃]させます。

▶ 味方部隊への策戦

鼓舞 こぶ	士気を回復します。
治療 ちりょう	兵士数を回復します。ただし、攻城戦開始時の兵士数以上は回復しません。
迎撃 げいげき	混乱状態を回復します。
収拾 しゅうしゅう	守備側用。城門から出て攻撃側部隊を直接攻撃します。
突入 とつにゅう	攻撃側用。迎撃部隊を城内に戻すと同時に、城門内になだれこみます。

▶ 城門・曲輪への策戦

密偵 みってい	攻撃側用。城内の様子を探ります。罠を発見・解除することもあります。
破壊 はかい	攻撃側用。城門の防御度を大きく下げます。
分断 ぶんだん	守備側用。城門の防御度を回復します。
修復 しゅうふく	2つの城門の間に火を放ち、敵部隊の移動を一定時間阻止します。
放火 ほうか	城門付近に火を放ち、敵の[門壊][防衛]を一定時間阻止します。

攻城戦 コマンド

部隊に命令できない！　「迷走」「追走」などの状態の部隊は命令不能。状態が変化するまで待て。

情報一覧

[情報]をクリックすると、大名家や城などの情報の一覧が表示されます。一覧から項目をクリックすると画面右に詳細情報が表示されます。
他家の情報は、盟約を結んでいる大名家の城または忍者を潜入させている城の情報のみ確認できます。

大名家情報

	項目名(抜粋)	説明
状態	名声	大名家の名声。高いほど、他家を従属させやすくなる、武将を登用しやすくなる、降伏勧告が成功しやすくなるなどの利点がある。名声は、総石高・官位・役職・従属させている大名家の数などによって決まる。
	本城	大名の居城。
	世継第一候補	将来大名家の家督を継ぐ可能性の高い武将。通常は大名の実子。
物資	総金銭〜総鉄砲	支配下の城にある金銭〜鉄砲の合計。
外交	従属先大名家	従属している大名家(P.13)。
	友好度	大名間の友好度。高いほど、外交で有利になる。
	婚姻	婚姻関係を結んでいるか否か(P.36)。
	盟約期間	結んでいる盟約と残り期間(P.12)。
	包囲網提唱者	参加している包囲網を提唱した大名(P.12)。
	包囲網対象者	参加している包囲網の対象となっている大名(P.12)。
	朝敵	朝廷より朝敵に指名されているか否か(P.26)。
	討伐	幕府より討伐令を出されているか否か(P.27)。
	朝廷評価	より高い官位を得るために必要。朝敵に指名された大名家に合戦で勝利したり、[献金]すると上がり、[官位要請][朝敵指名][停戦勧告]すると下がる(P.26)。〈最大:100〉
	朝廷友好度	高いほど、朝廷に対する外交で有利。[献金][官位要請][朝敵指名][停戦勧告]すると上がり、朝廷からの停戦勧告を拒否したりすると下がる(P.26)。〈最大:100〉
	官位	朝廷から授かった官位(P.26)。高い官位を得るほど、名声が上がる。
	役職	幕府から授かった役職(P.28)。高い役職に就くほど、名声が上がる。



城情報

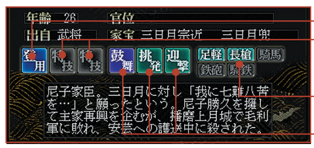
	項目名(抜粋)	説明
状態	包囲	敵の軍勢に城を包囲されているか否か。
	武将	城に所属する武将数。登用の奉行を任命すると増やせる(P.32)。
	兵士	城にいる兵士数の合計。武将の知行を上げると、最大兵士数が増える。最大兵士数に満たない場合は、徐々に補充される。
	金銭	コマンド実行に必要。城の商業、鉱山の有無に応じて、季節ごとに収入がある。
	兵糧	軍勢を出陣させるのに必要。城の石高に応じて、秋に収入がある。売買できる(P.33)。
	軍馬	騎馬・騎鉄の編制に必要(P.32)。城に馬飼があると季節ごとに増加。売買できる(P.33)。
	鉄砲	鉄砲・騎鉄の編制に必要(P.32)。城に鍛冶村があると季節ごとに増加。売買できる(P.33)。
	家宝	武将に特技などを習得させる効果がある。[売買][貿易依頼]などで入手できる。
所属	攻略目標	大名から軍団長に指示された攻略目標の大名家(P.29)。
	攻略目標城	軍団長から指示された計略や出陣の目標とする城(P.31)。
規模	石高	城の兵糧の収穫高。石高から武将の知行を差し引いた分が、城の兵糧収入になる。農業の奉行を任命すると上がる(P.32)。
	最大石高	石高の最大値。ただし、国内の城の石高の合計が、その国の最大石高に達すると、それ以上石高は上がらない。
	商業	城の商業値。商業の奉行を任命すると上がる(P.32)。
	最大商業	商業の最大値。
	本丸/二丸/三丸	各城門の防御度。高いほど、攻城戦で城門が破壊されにくくなる。改修の奉行を任命すると上がる(P.32)。
	最大本丸〜三丸	各城門の防御度の最大値。
	馬飼(規模)	城の産業。馬飼があると、季節ごとに軍馬の収入がある。規模が大きいほど収入も多い。
	鍛冶村(規模)	城の産業。鍛冶村があると、季節ごとに鉄砲の収入がある。規模が大きいほど収入も多い。
	鉱山	城の産業。鉱山があると、季節ごとに金銭の収入がある。金山と銀山の2種類あり、金山のほうが収入が多い。
城主	友好度	城主との友好度。外交などに影響。[親交][金銭贈与]などで上がる(P.22)。〈最大:100〉
	発言力	軍団長は、発言力が高いほど[提案]の評定で有利になる。一般の城主は、発言力を高めることで、軍団長に出世しやすくなる。発言力は1年間の働きに応じて、春に変化する。
	寝返約束先	他家に[寝返約束]したり、他家からの[内応勧誘]に応じたりして、寝返る約束をしている大名家。自分が寝返約束を取りつけた城は、軍略フェイズの[寝返指示]で寝返らせることができる。
	世継推薦武将	大名の世継(後継者)に推す武将(P.34)。[世継指名]で変えられる(P.36)。
	朝廷友好度	高いほど、朝廷に対する外交で有利。[献金][官位要請][朝敵指名][停戦勧告]すると上がり、朝廷からの停戦勧告を拒否したりすると下がる(P.26)。〈最大:100〉
	大義名分・朝廷/幕府	朝廷・幕府より下剋上の大義名分を得ているか否か(P.27、28)。
	下剋上首謀者	城主が賛同している下剋上の中心人物。



武将情報

項目名(抜粋)		説明
状態	出陣中	出陣中の武将は、政略フェイズでコマンドを実行できない。また、奉行に任命されていると内政の効果が下がる(P.32)。軍略フェイズで軍勢を解散し、武将が城に戻ると、出陣中でなくなる。
	忠誠度	城主に対する忠誠度。高いほど、他家に引き抜かれにくい。低くなると出奔することがある。知行を上げると徐々に上がり(P.35)、知行が低かったり、他家の武将に[武将引抜](P.26)を仕掛けられたりすると下がる。〈最大:100〉
	武名	活躍の度合い。高いほど、知行を多く持てる。コマンドを実行したり、合戦で手柄を立てると上がる。〈最大:999〉
	知行	城主から与えられる俸禄(P.35)。高いほど、兵士を多く率いられる(知行1につき兵士10人)。武名に応じて、知行の最大値が決まる。〈最大:200〉
	兵種	武将が率いている兵種。足軽・長槍・騎馬・鉄砲・騎鉄がある。武将によって率いられる兵種が異なる。[兵種変更]で変更できる(P.32)。
	兵士	率いている兵士数。知行に応じて、最大兵士数が決まる。最大兵士数に満たない場合は、徐々に補充される。[募兵]で補充することもできる(P.32)。〈最大:2000〉
	予備兵	部隊に組み込まれていない兵士数。兵種が騎馬・鉄砲・騎鉄で、軍馬や鉄砲が兵士数より少ない場合には、必要な物資がそろうまでは予備兵となる。
	士気	率いる部隊の士気。合戦では、士気の低下とともに部隊の守備力も弱まる。20以下になると混乱しやすくなり、0になると戦い続けられなくなる。士気は出陣せずにいると徐々に上がる。出陣中でも、味方の城にいる軍勢は士気があがる。ただし、その軍勢の所属城が包囲されていると上がらない。〈最大:100〉
	奉行	任命されている内政の奉行(P.32)。出陣中の武将は、内政の効果が下がる。
能力	政治	高いほど、外交や内政の効果が上がりやすい。関係するコマンドを繰り返し実行すると上がる。〈最大:100※〉
	統率	高いほど、合戦で部隊の戦意が上がりやすくなる。関係するコマンドを繰り返し実行すると上がる。〈最大:100※〉
	知略	高いほど、外交の[内応勧誘][武将引抜]などが成功しやすい。また、合戦の策戦コマンドを実行したときの効果が上がる。関係するコマンドを繰り返し実行すると上がる。〈最大:100※〉
	特技 壱／弐／参	家宝を所持することで身についている特技(P.63)。
	長槍編制～騎鉄編制	長槍・騎馬・鉄砲・騎鉄を編制できるか否か。特定の家宝を所持することで、編制可能になることもある。
	策戦 壱／弐／参	合戦で実行可能な策戦コマンド(P.51、59)。
	家宝１／２	所持している家宝(P.35)。家宝によっては、能力や特技などが身に付く。
経歴	年齢	16歳になると元服する。
	出自	出自が同じ相手と外交する際、交渉が有利に進むことがある。
	一門	大名の一門武将(P.34)か否か。一門武将とは、血縁関係にある武将、養父・養子にあたる武将、養父・養子・妻と血縁関係にある武将のこと。大名は一門武将の中から後継者を選べる。
	官位	大名が朝廷から授かった官位(P.27)。高いほど、名声が上がる。
特技	哀願～弁舌	(63ページ参照)

※政治・統率・知略は、特定の家宝を所持することで、最大 110 まで上がる。



特技・壱　武将が生まれながらに持っている特技
特技・弐／参　家宝を所持することで身についている特技
兵種　編制可能な兵種
策戦　合戦で使える策戦コマンド

特技一覧

特技名	説明
哀願	他人の同情を買うことがうまく、外交で他家や諸勢力に何かを依頼するときに力を発揮する。
威圧	強引な交渉がうまく、外交で他家に何かを強要するときに力を発揮する。
茶湯	他の城主を[招待]すると、茶会が開かれることがある。
剣豪	敵の忍者に襲われたときや、[襲撃]を受けたときに、戦闘に勝ちやすくなる。また、他の城主を[招待]すると、剣術試合が行われることがある。
農業	農業の奉行になると、成果が上がる(P.32)。
商業	商業の奉行になると、成果が上がる(P.32)。
改修	改修の奉行になると、成果が上がる(P.32)。
登用	登用の奉行になると、成果が上がる(P.32)。
弁舌	交渉に秀でており、外交全般で他家や諸勢力と交渉する際に力を発揮する。また、交渉相手から条件として物資を要求された場合も有利になる。

国情報



城一覧　国内にある城・拠点と、支配している大名家・諸勢力
治水　○：工事済　△：工事中　×：工事していない (P.67)
災害　豊作　凶作　飢饉　台風　洪水　地震　疫病

諸勢力情報



特産　馬飼：軍馬を購入可能　鍛冶村：鉄砲を購入可能
友好度　親密・友好・普通・疎遠・険悪
規模　売買できる物資の量などに影響。大名家から物資が入ると規模が上がる
防衛　高いほど、[力攻め][降伏勧告]したときに拠点が落ちにくい
敵対大名家　一揆・略奪の対象となっている大名家

攻略コマンド一覧

コマンド				内容	参照
外交	大名家	訪問	親交	他城との友好度を上げる。	P.22
			金銭贈与	他城との友好度を上げる。	P.22
			援助依頼	他城に金銭を援助してもらう。	P.22
			従属破棄	従属大名家との従属関係を解消する。	P.22
			従属化脅迫	自家に従属するよう他家を脅迫する。	P.22
			家臣化脅迫	自家の家臣となるよう従属大名家を脅迫する。	P.22
			従属化申入	他家に従属を申し入れる。	P.22
			家臣化申入	従属先大名家に家臣になることを申し入れる。	P.23
			独立宣言	従属先大名家との従属関係を解消する。	P.23
			盟主風評	他家と他家の従属先大名との友好度を下げる。	P.23
			主君風評	他城と他城の所属大名との友好度を下げる。	P.23
			内応勧誘	自家に寝返るよう誘う。	P.23
			寝返約束	他家に寝返りを申し入れる。	P.23
			下剋上勧誘	自城が独立して大名となるため、他城を誘う。	P.23
			下剋上提案	独立して大名となるよう、他城に提案する。	P.24
			自家自慢	他城と自家との友好度を上げる。	P.24
		不戦協定		他家に２年間の不戦協定を申し入れる。	P.24
		軍事同盟		他家に２年間の軍事同盟を申し入れる。	P.24
		包囲網		他家に特定の大名家の包囲網形成を呼びかける。	P.24
	諸勢力	訪問	金銭贈与	諸勢力との友好度を上げる。	P.25
			従属化脅迫	自家に従属するよう諸勢力を脅迫する。	P.25
			不戦協定	諸勢力に不戦協定を申し入れる。	P.25
			一揆鎮静	自家への一揆をやめるよう諸勢力を説得する。	P.25
			略奪鎮静	自家への略奪をやめるよう水軍衆を説得する。	P.25
			貿易依頼	水軍衆に貿易船の手配を依頼する。	P.25
		一揆扇動		他家に対して一揆を起こさせる。	P.26
		流言		諸勢力と他城との友好度を下げる。	P.26
	武将	城主風評		武将の忠誠度を下げる。	P.26
		自家自慢		武将を裏切りやすい状態にする。	P.26
		武将引抜		武将に自家に仕えるよう誘う。	P.26
	朝廷	献金		朝廷評価・朝廷友好度を上げる。	P.26
		朝敵指名		他家を朝敵に指名してもらう。	P.26
		朝敵解除		自家の朝敵指名を解除してもらう。	P.27
		官位要請		より高い官位を要請する。	P.27
		停戦勧告		朝廷に停戦を仲介してもらう。	P.27
		流言		朝廷と他城との友好度を下げる。	P.27
		大義名分		朝廷から下剋上の大義名分をもらう。	P.27

コマンド			内容	参照
外交	幕府	献金	幕府大名との友好度を上げる。	P.27
		討伐令	特定の大名家の討伐令を発布する。	P.27
		討伐指名	幕府に特定の大名家の討伐令を発布してもらう。	P.28
		討伐解除	自家に対する討伐令を解除してもらう。	P.28
		役職任命	他家に幕府役職を授けて友好度を上げる。	P.28
		役職要請	幕府に役職を要請する。	P.28
		停戦勧告	幕府に停戦の仲介をしてもらう。	P.28
		大義名分	幕府から下剋上の大義名分をもらう。	P.28
軍団	軍団指示		軍団に攻略目標を指示する。	P.29
	編制		軍団の再編や新設を行う。	P.29
	軍団長指名		軍団長を指名する。	P.29
提案（軍団長）	外交	不戦協定	他家と不戦協定を結ぶよう提案する。	P.29
		軍事同盟	他家と軍事同盟を結ぶよう提案する。	P.29
		従属化申入	他家に従属を申し入れるよう提案する。	P.29
		独立宣言	他家への従属から独立するよう提案する。	P.29
	軍団	軍団指示	自軍団の攻略目標を変えるよう提案する。	P.30
		城譲渡	他軍団の城を自軍団の所属に変えるよう提案する。	P.30
		武将異動	他軍団の武将を自軍団に異動するよう提案する。	P.30
	人事	婚姻	大名の姫と自分の婚姻を提案する。	P.30
		世継指名	自家の世継を変えるよう提案する。	P.30
		隠居	大名に隠居するよう提案する。	P.30
提案（城主）	城指示		自城の攻略目標城を変えてもらう。	P.31
	転封		自城の転封を提案する。	P.31
	武将異動		他城の武将を自城に異動してもらう。	P.31
内政	城主	城指示	軍団内の各城の攻略目標城を指示する。	P.31
		武将異動	武将を異動する。	P.31
		物資輸送	物資を輸送する。	P.31
		転封	２城の武将を入れ替える。	P.32
		城主指名	城主を変える。	P.32
	奉行		自城の内政担当者を決める。	P.32
	軍事	兵種変更	自城の武将の兵種を変える。	P.32
		募兵	金銭・兵糧とひきかえに兵士を増やす。	P.32
	売買		諸勢力と物資の売買を行う。	P.33
	招待		自家の他の城主を招待して友好度を上げる。	P.33
忍者	忍者手配	雇入	忍者衆から忍者を雇う。	P.33
		潜入	忍者を他城に潜入させる。	P.33
	謀殺		他城の城主を謀叛の罪に陥れる。	P.34
	襲撃		他城の武将を襲撃する。	P.34
	破壊		他城の防御度を下げる。	P.34
	流言		他城同士の友好度を下げる。	P.34
人事	賞罰	知行	自城の武将の知行を変える。	P.35
		褒美	配下武将の忠誠度を上げる。	P.35
		家宝	家宝の贈与・没収を行う。	P.35
		処断	配下武将を追放または処断する。	P.35
	婚姻	大名家	他家に婚姻を申し入れる。	P.36
		配下武将	配下武将を自分の一門にする。	P.36
	婚姻破棄		他家との婚姻関係を破棄する。	P.36
	世継指名		他城の世継推薦武将を変える。	P.36
	隠居		隠居して家督を一門武将に譲る。	P.36
	城主交代		配下武将と城主を交代する。	P.36

パワーアップの内容

パワーアップキットでは、次の機能が追加されています。

シナリオと武将の追加

3つのシナリオと、300人の武将を追加しました。
特撰カスタマイズをクリアすれば、さらに2本のシナリオを獲得できます。

◆1495年秋　駿河の梟雄
この頃すでに幕府の実権は失われ、守護大名たちが覇権争いを繰り広げていた。駿河では、今川家軍団長・北条早雲が、戦国大名として立つべく関東を狙う。

◆1507年夏　三人の養子
西日本は細川家と大内家が、それぞれ小大名を味方につけて勢力を二分している。勢力に勝る細川家だが、三人の養子の家督継承を巡って分裂状態の危機にあった。

◆1523年春　江北の炎
北近江では、浅井長政の祖父・亮政が、京極家からの独立の機を うかがっていた。西日本では、尼子家が勢力を拡げ、大国・大内家と対峙している。









8

特撰カスタマイズ（→P.10）

ゲームバランスを細かく調整した、いくつかのモードをご用意しました。各モードをクリアすることで、新武将や新家宝などの賞品を獲得できます。
また、あなた自身で自由にゲームをカスタマイズすることもできます。カスタマイズした内容は、ファイルに出力して他のユーザーと交換できます。



自分でイベントを作成（→P.20）

歴史イベントを自由に作成して登録できます。
作成した歴史イベントは、他のユーザーと交換できます。



エディタ機能（→P.25）

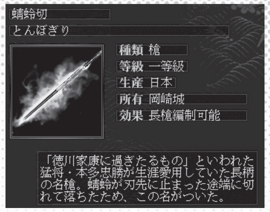
城・武将・姫のデータを自由に編集できます。

新武将の作成がパワーアップ（→P.28）

新武将の作成では、好きな画像を顔CGとして取り込めるなどの機能が追加されました。

データベースの追加

情報画面に、城・家宝・官位・役職の解説が追加されました。



「超級」モードを搭載

ゲームスタート時の環境設定では、上級よりもさらに手強い[超級]モードが搭載されました。「上級」では物足りなくなったら、挑戦してみてください。

9

特撰カスタマイズで遊ぶ

ゲームの遊び方に合わせて、ゲームバランスを調整しています。
各モードに設定された条件を満たせば、賞品を獲得できます。

特撰カスタマイズの始め方

1. 特撰カスタマイズを選ぶ
初期メニューで、[『特撰』カスタマイズで遊ぶ]を選びます。

2. 挑戦するカスタマイズを選ぶ
最初は7つのカスタマイズが用意されています。
挑戦するカスタマイズを選び、[次へ]をクリックすると、シナリオ選択に進みます。

3. シナリオと担当武将を選ぶ
通常のプレイモードと同様にシナリオと担当武将を選びます。
ただし、選んだカスタマイズによって、選べる武将の身分が制限されることがあります。

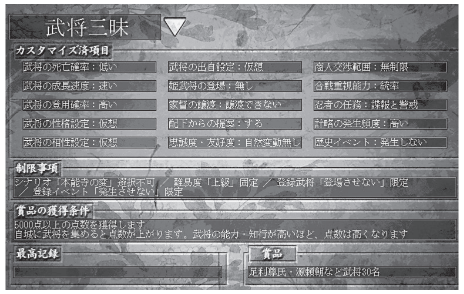
4. 環境設定
特撰カスタマイズでは、環境設定に制限があります。
灰色になっているボタンは選べません。
[決定]をクリックするとゲームが始まります。

ゲームの進行

選んだ特撰カスタマイズの内容によって、ゲームバランスやルールが変わります。
カスタマイズ内容は、[機能]－[カスタマイズ情報を見る]で、いつでも確認できます。
カスタマイズ情報の「達成条件」に従い、「現在記録」の点数を上げるようにプレイしてください。獲得条件を満たすと、そこでゲームを終了するか、そのままゲームを続けるかを選べます。

武将三昧

とにかく優秀な武将を集めたい！というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。

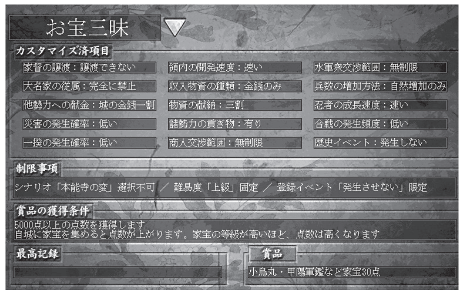


身分・難易度制限	全身分、「上級」固定
カスタマイズ内容	武将の死亡率が低い、登用の成功率が高い、武将の性格・相性・出自が仮想設定、家督の譲渡禁止、など。
賞品	源頼朝、北条時宗、足利尊氏、太田道灌など、平安時代～戦国時代の間に活躍した武将30名のセット。
獲得条件	点数を5000点以上にする。 自城に武将を集めることで点数が上がる。 能力(政治・統率・知略の合計値)と知行が高い武将ほど点数が高い。

ポイント
知行が高い武将を集めるには、自城の石高が高いほど有利です。

お宝三昧

とにかく家宝を集めたい！というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。

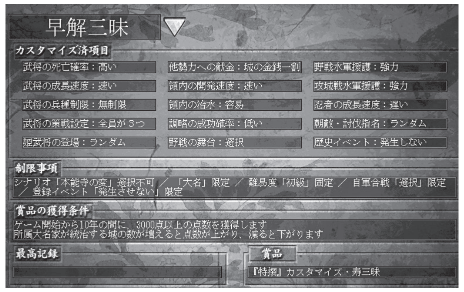


身分・難易度制限	全身分、「上級」固定
カスタマイズ内容	全国の都市・水軍衆と無制限に交渉可能、城の開発が早い、収入物資は金銭のみ、他家への従属禁止、など。
賞品	小烏丸(刀剣)、甲陽軍鑑(建築書)、日本書紀(知識書)など、様々な効果を持つ、家宝30個のセット。
獲得条件	点数を5000点以上にする。 自城に家宝を集めることで点数が上がる。 家宝の等級が高いほど点数が高く、生産国が「南蛮」だとさらに点数が高い。

ポイント
多くの水軍衆と親密になり、[貿易依頼]をしましょう。
効率よく金銭を獲得でき、家宝が手に入ることもあります。

早解三昧

とにかく早くクリアしたい！というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。



身分・難易度制限	大名限定、「初級」固定
カスタマイズ内容	武将の死亡率が高い、城の開発が速い、武将の成長が速い、すべての兵種を編制可能、野戦・攻城戦で水軍衆の強力な援護砲撃がある、など。
賞品	特撰カスタマイズ『寿三昧』（→P.14）
獲得条件	ゲーム開始から10年以内に点数を3000点以上にする。 自家の支配城を増やすことで、点数が上がる。

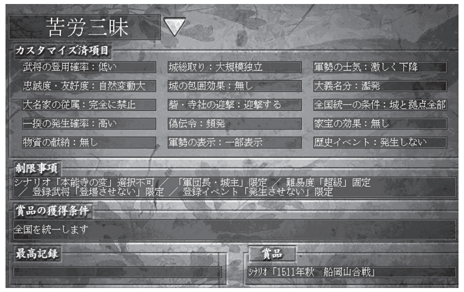
※点数はプレイヤーの身分が大名のときだけ加算されます。

ポイント

支配城の多い大名の居城を、優先して攻め落としましょう。
一度の攻城戦で複数の城を支配下に入れられます。

苦労三昧

とにかく苦労したい！というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。



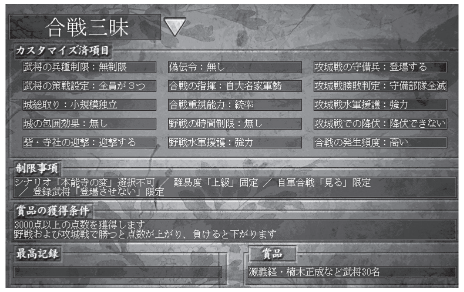
身分・難易度制限	軍団長・城主限定、「超級」固定
カスタマイズ内容	季節ごとに忠誠度・友好度が激しく変動する、大名居城を落としても他の城が独立してしまう、諸勢力が迎撃してくる、他家への従属禁止、忍者の［雇入］が通常より高い、など。
賞品	新シナリオ『船岡山合戦』（1511年秋）
獲得条件	城と諸勢力の拠点をすべて自家の支配下に入れ、全国を統一する。

ポイント

敵城を包囲しても防御度は下がりません。何度も攻め掛けて忍耐強く攻略しましょう。

合戦三昧

とにかく合戦をたくさんしたい！というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。



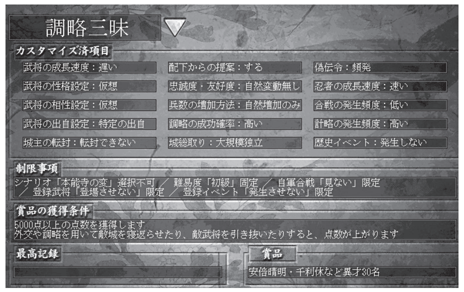
身分・難易度制限	全身分、「上級」固定
カスタマイズ内容	すべての兵種を編制可能、諸勢力が迎撃してくる、攻城戦は守備側を全滅させると勝利、攻城戦で降伏は不可、自家の他城の軍勢も合戦を直接操作できる、など。
賞品	源義経、武蔵坊弁慶、平将門、木曽義仲、楠木正成など、平安時代～戦国時代の間に活躍した武将30名のセット。
獲得条件	点数を3000点以上にする。野戦・攻城戦に勝利するほど、得点が上がる。ただし、敗北すると大きく減点される。

ポイント

敗北すると大きく減点されます。慎重に合戦を仕掛けましょう。

調略三昧

とにかく調略で天下を統一したい！というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。



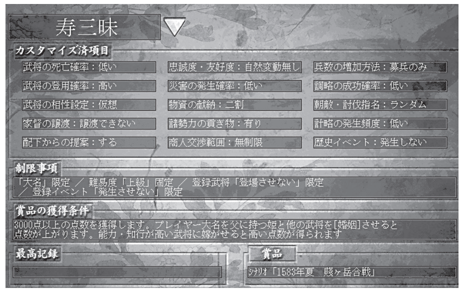
身分・難易度制限	全身分、「初級」固定
カスタマイズ内容	武将の性格・相性が仮想設定、武将の出自が全員同じ、忍者の成長が速い、忍者の［雇入］が通常より安い、など。
賞品	安倍晴明、果心居士、塚原卜伝、千利休など、平安時代～戦国時代の間に、異才を生かして活躍した人物30名のセット。
獲得条件	点数を5000点以上にする。 ［内応勧誘］［武将引抜］［家臣化脅迫］に成功すると点数が上がる。

ポイント

［自家自慢］［城主風評］［流言］などのコマンドも上手に使いましょう。

寿三昧

姫と一門武将に囲まれていたい…、というプレイヤーにお勧めのカスタマイズです。



身分・難易度制限	大名限定、「上級」固定
カスタマイズ内容	登用の成功率が高い、姫が生まれやすい、武将の相性が仮想設定、諸勢力からの貢ぎ物がある、姫を嫁がせた武将の能力が上がる、など。
賞品	新シナリオ『賤ヶ岳合戦』（1583年夏）
獲得条件	点数を3000点以上にする。自分が父親である姫を[婚姻]させることで点数が上がる。嫁ぎ先の武将の能力（政治・統率・知略の合計値）と知行が高いほど点数が高い。

※点数はプレイヤーの身分が大名のときだけ加算されます。

ポイント

他家の優秀な大名との婚姻に成功すれば高得点です。
友好度を上げて縁談をもちかけましょう。

自由三昧

自分で細かくカスタマイズしたい！という方はこちらを選んでください。
[次へ]をクリックすると、各種カスタマイズ選択画面に移ります（→P.15）。

獲得した賞品は…

賞品として獲得した武将・家宝は、特撰カスタマイズ『自由三昧』の各種カスタマイズ選択画面で、「賞品武将の登場」「賞品家宝の登場」の項目を、それぞれ「させる」に設定することでゲームに登場させられます（→P.19）。
賞品として獲得したシナリオは、ゲームを始めるときのシナリオ選択画面で、選べるようになります。

オリジナルカスタマイズ

各種カスタマイズ内容を、自由に変えてゲームをプレイできます。
特撰カスタマイズ選択画面で「自由三昧」を選んで[次へ]を押すと、各種カスタマイズ選択画面に移ります。



タイトル
カスタマイズのタイトルを入力する。
全角7文字まで入力できる。

得点記録方法
点数を記録する方法を選ぶ。
特撰カスタマイズで賞品を獲得すると、選べるようになる。

読　込
選択中のカスタマイズファイルを読み込む。

デフォルト
全項目の設定を初期状態に戻す。

出　力
現在の設定をカスタマイズファイルとしてカスタマイズフォルダ（※）に出力する。

※カスタマイズフォルダとは、『信長の野望・蒼天録 パワーアップキット』をインストールしたフォルダの中にある「Edit」フォルダ内の「Custom」フォルダです。

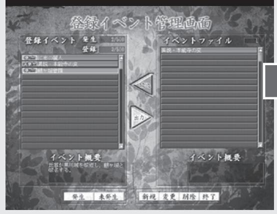
自分でイベントを作成する

オリジナルの歴史イベントを作成し、ゲーム中で発生させることができます。
初期メニューで「自分でイベントを作成する」を選びます。

イベント作成の流れ

登録イベント管理画面

1. [新規] を選ぶ



新たにイベントを作成するには[新規]をクリックする。

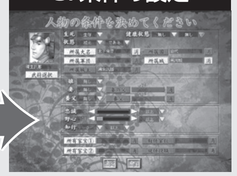
歴史イベント作成画面

2. 概要の設定



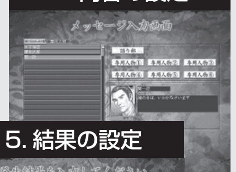
イベントのタイトル・概要・発生年月の設定を行う。

3. 条件の設定



発生条件にする武将を選び、武将の状態を設定する。

4. 内容の設定



5. 結果の設定



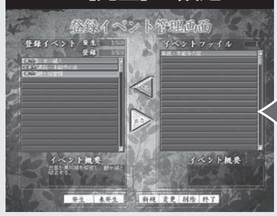
表示内容と、発生後に変更する内容などを設定する。

6. [決定] を選ぶ



すべての設定が終わったら[決定]をクリックする。

7. [発生] に設定

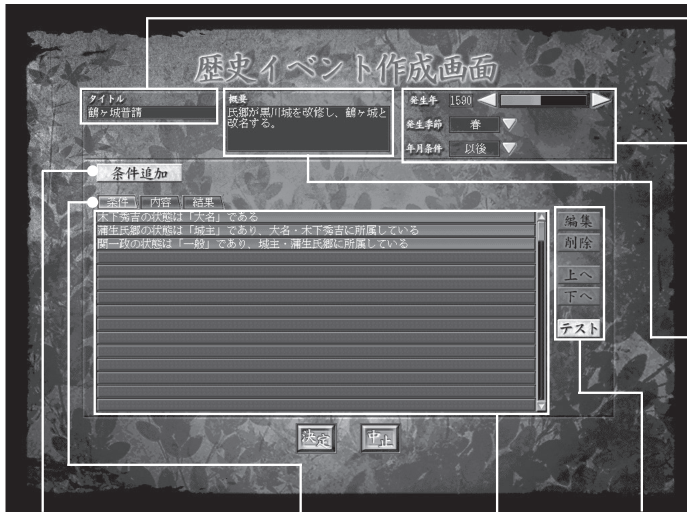


作成した歴史イベントを選んで[発生]をクリックする。

※上記の手順で登録した歴史イベントは、新しくゲームを始めるときの環境設定で「登録イベントの発生」を「させる」にすると、ゲーム中で発生させられます。

歴史イベント作成画面

登録イベント管理画面で[新規]をクリックすると、歴史イベント作成画面になります。



タイトル
作成するイベントのタイトル(全角12文字まで)を入力する。

発生年／発生季節
発生条件とする年・季節と、[以前][以後]を設定する。
特に条件にしない場合は、「1495年春以後」に設定する。

概　要
作成するイベントの概要(全角60文字まで)を入力する。

設定用ボタン
新たに設定を行う。

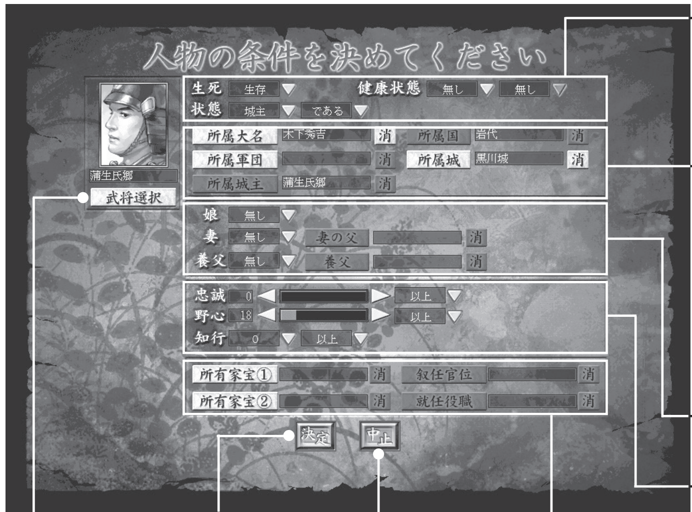
条件／内容／結果
設定する内容を切り替える。

設定済み項目
既に設定した項目が表示される。

編集用ボタン
編集：選択中の項目を編集しなおす
削除：選択中の項目を削除する
上へ：選択中の項目を上に移動する
下へ：選択中の項目を下に移動する
テスト：作成中のイベントをテスト表示する

条件の設定

歴史イベントの発生条件にする武将の状態を設定します。
歴史イベント作成画面で「条件」に切り替え、[条件追加]をクリックします。



生死／健康状態／状態
発生条件にする武将の状態を設定する。▼をクリックして条件を変える。

所　属
発生条件にする武将の所属を設定する。所属大名・所属軍団・所属城主は、すでに発生条件に設定してある武将から選ぶ。
各ボタンをクリックして、所属を選ぶ。

娘／妻／養父
発生条件にする婚姻・養子関係を設定する。特に条件にしない場合は、初期状態のままにしておく。

武将選択
発生条件にする武将を選ぶ。

決　定
すべての設定が終わったらクリックする。

中　止
現在の設定を保存せずに、イベント作成画面に戻る。

所有家宝／叙任官位／就任役職
発生条件にする武将の所有家宝・朝廷の官位・幕府の役職を設定する。叙任官位・就任役職は「状態」が「大名」のときのみ設定できる。

忠誠／野心／知行
発生条件にする武将の忠誠・野心・知行を設定する。数値を入力し、「以上」か「以下」かを選ぶ。特に条件にしない場合は、初期状態のままにしておく。

内容の設定

歴史イベントの内容を設定します。
歴史イベント作成画面で「内容」に切り替え、実行する内容を設定します。設定した項目は、一覧に表示され、上から順に実行されます。
項目を1つ選んで[上へ][下へ]をクリックすると、順番を入れ替えられます。

内容の追加
実行する項目を追加するには、追加したい項目([スチル]〜[メッセージ])をクリックする。
[フェード]は、クリックするごとに「フェードアウト」(画面を徐々に暗くする)と「フェードイン」(画面が徐々に現れる)が交互に設定される。
「フェードアウト」と「フェードイン」の両方が設定されると有効になる。



編集用ボタン
P.21参照。

メッセージ入力画面

表示するメッセージ(セリフ・ナレーション)を順に入力します。

武将一覧
「条件武将」には、発生条件に設定した武将が表示される。
「専用人物」には、このイベントですでにメッセージを話している専用人物が表示される。



語り部／専用人物
語り部や、このイベントのみに登場させる人物に話させるときにクリックする。
専用人物は6人まで設定できる。顔CGを選び、名前(全角8文字まで)を入力する。

メッセージ
表示するメッセージ(全角80文字まで)を入力する。

結果の設定

イベントの発生結果を設定します。
歴史イベント作成画面で「条件」に切り替え、[条件追加]をクリックします。
発生結果として設定した項目は一覧に表示されます。

発生結果
設定する項目を選び、内容を編集する。
武将の状態を変える場合は、発生条件に設定した武将から選ぶ。



作成したイベントの管理

作成したイベントは、登録イベント管理画面のリストに、タイトルが表示されます。
ゲーム中に発生させるには、イベントを選んで[発生]をクリックします。

登録イベント
作成したイベントや、イベントファイルから読み込んだイベントが表示される。

発生／未発生
登録イベントの発生・未発生を設定する。



読　込
選択中のイベントファイルを、登録イベントに加える。

出　力
選択中の登録イベントを、イベントフォルダ（※）に出力する。

※イベントフォルダとは、『信長の野望・蒼天録 パワーアップキット』をインストールしたフォルダの中にある「Edit」フォルダ内の「Event」フォルダです。

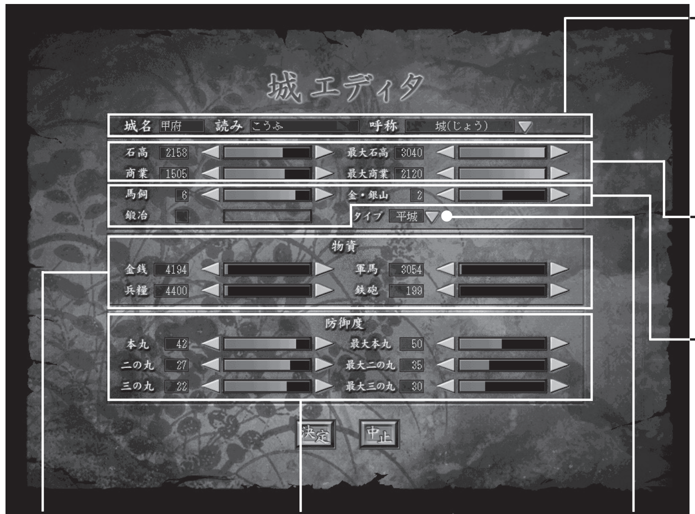
自分でイベントを作成する

24

エディタ機能

ゲーム中の城・武将・姫のデータを自由に編集できます。編集するには、ゲームをプレイ中に、「城」「武将」「姫」の情報画面で[編集]をクリックします。
編集した内容は、プレイ中のゲームにのみ反映されます。

城エディタ



城名／読み／呼称
城名（全角4文字まで）と読み（全角ひらがな8文字まで）を入力し、呼称を選ぶ。
ゲーム中は「城名＋呼称」で表示される。

石高／商業
現在の石高・商業と、それぞれの最大値を入力する。

馬飼／鍛冶／金・銀山
特産品（軍馬・鉄砲・金銭）の産出量の規模を入力する。
ただし、特産品を持たない城は変更できない。

物　資
城の物資保有量を入力する。

防御度
城の現在の防御度と最大防御度を入力する。

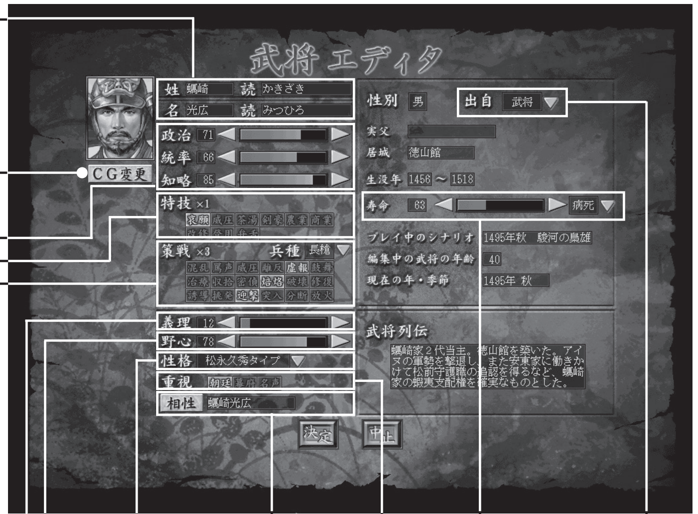
タイプ
攻城戦での城の形状を選ぶ。

※エディタ機能は通常のプレイモードでのみ使用できます。特撰カスタマイズのプレイ中は使えません。

エディタ機能

25

武将エディタ



姓／名／読
姓・名は全角4文字まで、読(読みがな)は、全角8文字まで入力できる。

CG変更
顔CGを変える。

政治／統率／知略
武将の能力を入力する。

特　技
特技を選ぶ。1つだけ選べる。

策戦／兵種
策戦と兵種を選ぶ。策戦は3つまで選べる。紫色の策戦は野戦・攻城戦の両方で、緑色の策戦は攻城戦でのみ使用できる。

義　理
高いほど裏切りにくくなる。

野　心
高いほど謀叛を起こしやすい状態になる。

性　格
大名になったときの戦略傾向に影響する。

重　視
朝廷・幕府・名声を重視するかどうか。[外交]の相手にしたときの結果に影響する。

相　性
相性が最良となる武将を選ぶ。

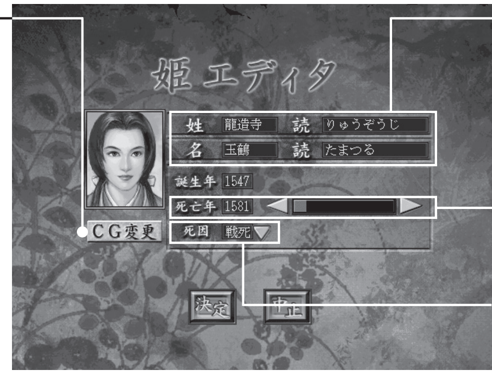
出　自
武将の出自を選ぶ。出自の諸勢力や同じ出自の武将との交渉が有利になる。

寿　命
死亡する年齢の目安。「戦死」か「病死」かを選ぶ。「戦死」にすると、寿命よりも長生きすることがある。

エディタ機能

26

姫エディタ



CG変更
顔CGを変える。

姓／名／読
姓・名は全角4文字まで、読(読みがな)は、全角8文字まで入力できる。

死亡年
死亡年の目安。

死　因
「戦死」にすると、死亡年よりも長生きすることがある。

他にもこんなところがパワーアップ！

●[招待]でうわさ話を聞こう
[内政]－[招待]で宴会を開くと、様々なうわさ話が聞けることがあります。
謀叛を企んでいる城主や、不満を抱いている武将など、聞いておいて損のない話が聞けるかもしれません。

●落ち武者狩り発生！？
野戦に敗北して自分の城に帰る途中に、落ち武者狩りに襲われることがあります。武将が特技「剣豪」や、家宝「名馬」を持っていれば、逃げられる可能性が高まります。


城に戻るのも命がけなのだ！

エディタ機能

27